

**O'ZBEKISTON RESPUBLIKASI OLIIY VA O'RTA MAXSUS
TA'LIM VAZIRLIGI**

BUXORO DAVLAT UNIVERSITETI

Fizika –matematika fakulteti

“Axborot texnologiyalari” kafedrası

“Kompyuter grafikasi va web dizayn” fanidan

REFERAT

Mavzu: Corel draw dasturida effektlar bilan ishlash

Bajardi:

Hojiyeva M.

Qabul qildi:

Xayatov X.

Buxoro-2016

Mavzu: Corel draw dasturida effektlar bilan ishlash.

Reja:

1. Kompyuter grafikasi haqida tushuncha.
2. Corel Draw dasturlari paketi haqida umumiy ma'lumotlar
3. Grafika paneli. Interaktiv instrumentlar.
4. Primitiv shakllar va diagramma to'rlari chizish.
5. Turli shakl va o'lchamdagi chiziqlar chizish.
6. Badiiy vositalar.
7. Rang modellari va palitra.
8. Ob'ektlar bilan ishlash.
9. Qo'shimcha effektlar.
10. Tasvirlarni yaratish va chop qilish.

Kompyuter grafikasi haqida tushuncha.

Kompyuter grafikasi (mashina grafikasi) nima degani? Mashina grafikasi deganda ob`ektlarning xajm modellarini yaratish, saklash, ishlov berish va EXMLar yordamida ularni tasvirlash tushuniladi.

Kompyuter grafikasi yangi informatsion texnologiyalar orasida tuxtovsiz rivojlanib bora etgan yunalishlardan biri xisoblanadi. Bunday rivojlanish texnika soxasida xam (grafika stantsiyalari), programmaviy vositalar soxasida xam (SUPER ANIMATOR yoki 3-D STUDIO) kuzga tashlanmokda. Ular videofilm kadrlari bilan sifat buyicha takkoslashga loyik xakikiy, xajmli xarakatlanuvchi tasvirlarni yaratishga imkon beradi. Bu programmaviy maxsulotlar reklamalar ishlab chikaruvchi vositalar xisoblanib, san`at va multimediya texnologiyasi soxalarida kullaniladi. Bundan tashkari namoyish grafikasiga, geometrik modellashtirishga, grafik interfeyslarni loyixalashga, animatsiya (xayvonlar tasviri bilan ishlash)ga va kuzga kurinuvchi (vizualniy) xarakatni kurishga katta e`tibor berilmokda.

Kompyuter grafikasi iktisodiet soxasida, ayniksa iktisodiy kursatgigchlarni taxlil kilishda muvoffakiyatli kullanilishi mumkin.

“Kompyuter grafikasi” tugrisida umumiy tushuncha.

Kompyuter grafikasi jaxonda yangi fundamental fan xisoblanib, iktisodiyot soxasida kadrlar tayyorlab berishda uziga xos mustakil axamiyatga egadir.

Maxsus kompyuter programmalari xuddi bir varak ok kogozga kalam yoki ruchka bilan xar xil rasmlarni solish singari kompyuter ekranida sichkoncha yordamida rasm chizish, ya`ni tasvir tuzish, tuzatish va ularni xarakatlantirish imkonini yaratdi. Bu programmlar rasm solish programmalari yoki grafik redaktorlar xisoblanib, ular yordamida rasmning elementlari boshkarib boriladi.

Kompyuter grafikasining juda tez rivojlanib borishi va uning texnikaviy va programmaviy vositalarining yangilanib turilishi kursni xamisha takomillashtirishga, bu soxadagi yangi yunalishlarni tinmay urganib borishni takozo etadi. Oxirgi yillarda bu soxada juda katta uzgarishlar (siljishlar) yuz berdi, ya`ni 16 mln. dan ortik rang va rang turlarini (ottenok) uzida aks ettira

oladigan displeylar, grafik axborotlarni (paper part) kirituvchi moslama- skanerlar, grafik ish stantsiyalari; programmaviy vositalar soxasida esa xakikiy kompyuter dunyosini kashf kila oladigan programmalar dunega keldi.

Bundan tashkari jamiyat ongida xam uzgarishlar sodir buldi, endi kompyuter grafikasi kirib bormagan soxa kolmaydi.

Kompyuter grafikasi asta-sekin informatika ukuv rejalarining ajralmas kismi bulib bormokda va 80-chi yillarning boshidan boshlab injenerlik ma`lumotini egallashda markaziy urinni egallab turibdi. Xozirgi vaktda kompyuter grafikasi kuyidagi kurslarning tarkibiy kismi xisoblanadi:

“Iktisodiy informatika va xisoblash texnikasi”

“Kompyuter informatsion sistemalari”

“Moddiy resurslarning kompyuter informatsion sistemalari (marketing)”

ADP (amaliy dasturlar paketi)

“Kompyuter tarmoklari” va boshkalar.

Shaxsiy kompyuterlarda amalga oshiriladigan xozirgi zamon grafikasi sistemali iktisodiy izlanishlarda, berilgan ma`lumotlarni taxlil kilishda, olingan natijalarni kurimli kilib kursatishda va takdimot (prezentatsiya) uchun materiallar tayyorlashda va boshka soxalarda kuplab ishlatiladi.

Grafik yordamida tayyorlanadigan vokeliklarni tugri tushunish uni tashkil etuvchi xamma elementlarini tuplami mavjud bulgandagina mumkin. (shkalalar, sarlavxalar va sh.u.).

Tasvirlashning grafik usuli yoki grafik til – bu fikrni ifodalashning fazoviy tasvirlash, yoki kandaydir tekislikda shartli ravishda aks ettirish usullarining tuplamidir.

Grafik tasvirlashning namunalari – geometrik kartalar, iktisodiy analizning diagrammalar tizimi, korxonlarning struktura sxemalari va boshkalar.

Kandaydir fikrlar tuplamini ifodalovchi chertejlarni tuzish jarayoni grafiklashtirish deyiladi, uning natijasi esa – grafika deyiladi. Grafik shartli ravishda vokelikni yoki kandaydir jarayonni tasvirlaydi. Grafikada

kullaniladigan xamma belgilar – bu goyalar belgisi, grafikni uzi yaxlit xolatda goyalar tuplamini ifodalashdir.

Grafikada uning ikki xil elementi ajralib turadi: grafik kiyofa va eksplikatsiya.

Grafik kiyofa – bu chizmalar tuplami bulib, uzaro boglanishlari bilan birgalikda tushuniladi.

Eksplikatsiya – grafik obrazning ma’nosini ochib beradigan ma’lumotlar tuplami. Grafik obraz simvollik yoki geometrik shaklda bulishi mumkin.

SHartli belgilar yordamida tuzilgan, ma’nosi uning geometrik shakliga boglanmagan bulib, sharoitga boglik xolda tushuniladigan obrazlar simvolik obrazlarga tegishlidir.

SHartli belgilar kandaydir tushunchalar (simvollar) bilan puxta boglangan bulishi, anik bir oblast belgilar tuplami esa simvolikalar bilan ifodalanishi mumkin.

Simvolik kurinishdagi ikki ulchovli grafik obrazlar grafikani tashkil etadi.

Geometrik ma’noga ega bulgan, shu shaklda biror tenglamani yoki tengsizlikni ifodalovchi obraz geometrik grafika deyiladi.

Masalan, inflyatsiyani usishini kursatuvchi egri chizik shu kurinishda emas, balki iktisodiy kategoriya sifatida kizikarlidir.

Grafik obraz koordinat sistemasi yordamida masshtablashtirilgan shkala, ulchov birligi nomli tur, grafika umumiy sarlavxasi, umumiy va xususiy tushuntirish usuli, sonlar chizigi tuldiruvchisi va kaytariluvchi sonlar sifatida tushuniladi.

Grafik obraz butun son kurinishida ifodalanishi mumkin.

Grafika eksplikatsiyasi uch xil kurinishga ega bulishi mumkin: geometrik, ideografik va xususiylashgan.

Ideografik eksplikatsiya – shartli belgilarni ma’nosini tushuntiradi-figurali, chizikli, fonli va boshkalar (agar bu belgilar standartlashtirilmagan bulsa), bu shartli belgilar grafika elementlariga anik bir ma’no bagishlaydi.

Geometrik eksplikatsiya – koordinat uklari, tur, shkalalar, masshtablar. Ular

yordamida geometrik kiyofalar geometrik xususiyatlarga ega buladi, chunki bu vositalar yordamida geometrik yuzalar xossalaridan foydalaniladi.

Xususiylashgan eksplikatsiya – sarlavxalar, tushuntirishlar (chikish sonlari va belgilarga). Bu tushuntirishlar grafikaning ushbu bilimlar doirasi butun majmuasida kandy joy egallaganini kursatadi va til nukta nazaridan grafikaning eng zaruriy elementi xisoblanadi, chunki usiz grafika xech kandy ma’noga ega bulmaydi.

Eksplikatsiyadan tashkari grafikada kushimcha ma’lumotlar xam bulishi mumkin: rakamli ma’lumotlar, takrorlanuvchi kiymatlar va x.k. Grafika bilan ifodalanuvchi mantikiy kayta ishlash joizdir, uni kandydir belgisiga kura guruxlash esa butun bir axborot tuplami tugrisida xukm chikarishga asos buladi.

Berilgan axborotlarni xronologik ketma ketligi buzilgan takdirda, grafika butunligi taassuroti buziladi.

SHunday kilib grafika – bu maxsus, fikran yaxlit xayoliy kurilmalarning (ansamblarning) ikki ulchovli (yoki uch ulchovli) tasvirda ifodalangan grafik kiyofasi va uning eksplikatsiyasidir.

Grafiklar kurishning texnologik asosini tashkil etish munosabati bilan, ularda ishlatiladigan shartli belgilarni kurib chikamiz.

SHartli belgilar – bular shunday chizmalarki, ular berilgan sifat kursatkichlarini shartli belgilarda ifodalaydi. Bir xil tushunchalarni belgilashda – bir xil shartli belgilardan, turli tushunchalarni belgilashda turlicha belgilar ishlatiladi. Natijada, tulik shu bilan birga darajalangan kiyofa vujudga keladi:

- figurali (xarflar, rakamlar, ochik va yopik figuralar sxematik va kartina kurinishidagi tasvirlar);
- chiziklar (nisbatlarni belgilash uchun, aloka chiziklari, geometrik ulchovlarni kursatish uchun (uzunligi, yunalishi, kurinishi va x.);
- fon belgilari – maydon va yuzalarni rang bilan yoki shtrixlar bilan ularni xususiyatlarini kursatish uchun koplash.

SHartli belgilar chizma yuzasida ma’lum bir tartibda joylashtiriladi. Masshtabsiz grafiklarda belgilar erkin montaj kurinishida, zonal va jadval turi

kurinishida beriladi. Bu yerda grafikani yorkinlashtiruvchi vosita sifatida rangdan foydalaniladi.

Zonal turi – berilgan maydonni bulaklarga bulib, xar bir bulakka maxsus kiymatni biriktirib kuyish. Xar bir zona gorizontal yoki vertikal polosa shaklida bulib, uz sarlavxasiga ega buladi.

Jadval turi – bu uzaro kesishuvchi zonalarning kombinatsiyasidan iborat.

Grafiklarni tuzishda, uning texnologik asoslarini kurishda uning yuklash muammosini – grafikka chikariladigan chizmalar sonini xam nazarda tutish kerak. Bu yerda kuyiladigan asosiy talab – grafik tomonidan kursatiladigan kompleksning eng asosiy kismolari birinchi navbatda kursatilib, detallar soyada, ikkinchi navbatda ikkinchi darajali detallar, uchinchi navbatda yordamchi detallar kursatiladi va xakozo.

Grafikning yuklamasini kamaytirish kuyidagi usullar bilan amalga oshiriladi:

1. Ketma ket detallashtirish usuli (bitta grafik urniga, dastlabkisiga uxshash grafiklar seriyasi tuziladi.)
2. Ulanish usuli (umumiy tizimga birlashtirilgan va bir necha turli xil nuqtalardan olingan tasvir).
3. Asosiy kontur usuli (umumiy konturga ega bulgan grafiklar seriyasini tuzish va xar bir grafikka uz xarakteriga mos keluvchi chizmalar tushirish.)
1. Oddiy solishtirish usuli (bir biriga boglik bulmagan va bir xil koidalar asosida tuzilgan grafiklarni tuplash).

Corel Draw dasturlari paketi haqida umumiy ma'lumotlar

Corel DRAW - bu illyustratsiyalarni vektor grafikasi printsiyiga asoslangan holda yaratuvchi va tahrirlovchi dastur hisoblanadi. Corel DRAW dasturining imkoniyatlari unda turli hil grafik kompozitsiyalarni yaratishga yordam beradi. Ayniqsa dinamik interaktiv instrumentlar, turli hil effektlar va grafik ma'lumotlarni HTML va PDF formatlarida tayyorlash imkoniyatlari yaratilgan. Bundan tashqari Corel DRAW grafik muharririda ranglar palitralarida turli hil ranglarni tanlash

mumkin. Shuningdek turli formatlar bilan ishlashda yordam beruvchi turli instrumentlar, import va eksport uchun zarur boʻlgan koʻplagan filtrlar, tasvirni nashr qiluvchi vositalar ijodkor uchun eng yuqori ijodiy muhit yaratib beradi.

Corel DRAW grafik muharriridagi asosiy dasturlar

Corel DRAW 9 quyidagicha qismlardan tashkil topgan;

- Dastur fayllari (Program Files)
- Ma'lumot beruvchi fayllar (Help files)
- Oʻrgatuvchi dasturlar va namunalar (Tutors and Examples)
- Konturlar va zalivkalar (Outlines & Fills)
- Makroslar (Scripts) va zagotovkalar (Presets)

Corel PHOTO - PAINTS quyidagi qismlardan tashkil topgan;

- Dastur fayllari (Program Files)
- Ma'lumot beruvchi fayllar (Help files)
- Oʻrgatuvchi dasturlar va namunalar (Tutors and Examples)
- Makroslar (Scripts) va zagotovkalar (Presets)

Filtrlar

Corel DRAW grafik muharririda quyidagicha filtrlar mavjud:

- Rastr formatlari filtrlari: CPT, TIF, PCX, BMP, GIF, JPG, PCD, PSD, MAC, PP5, TGA, SCT, FPX, PNG, RAW, DCS, WI, IMG, RIFF Painter 5.
- Vektor formatlari filtrlari: WPG, AI, DXF, CGM, CMX, CDR, CPX, CDX, EPS, EMF, HPGL/PLT, PCT, Interpreter Past Scrypt, WMF, PDF, PSF, DWG, 3DMF, VSD, TTF.
- Animatsiya fayllarining barcha filtrlari.
- Tekst fayllari filtrlari: WP8, DOC, RTF, TXT, XLS, WQ/WB, WK.
- Internet formatlarining barcha filtrlari. Shuningdek:
- 66 ta standart shrift.
- Corel Uninstall.
- Readme fayllari mavjud.

Yordamchi dasturlar

Corel DRAW 9 grafik muharririning kompakt-diskida bir qancha yordamchi dasturlar mavjud:

- Adobe Acrobat Reader 4
- Canto Simulus Deskbop
- Apple Qvik time 3.0
- Misrosoft internet explorer 5

Corel DRAW grafik muharririni ishga tushirish

Corel DRAW dasturini ishga tushirgandan so`ng uning oynasi 1-rasmdagidek ko`zga tashlanadi. Grafika ustida ishlash uchun Welcom to Corel DRAW (Corel DRAWga xush kelibsiz) dialog oynasidagi variantlardan birini tanlash lozim. Agar biz New Graphic (Yangi hujjat) variantini tanlasak ekran markazida nashr varag`i bo`lgan - rasmdagidek standart oyna paydo bo`ladi. Ushbu dialog oynasidagi What is New (Yangiliklar) bo`limidagi Corel DRAW dasturiga oid yangi o`zgarishlarni bilib olamiz..

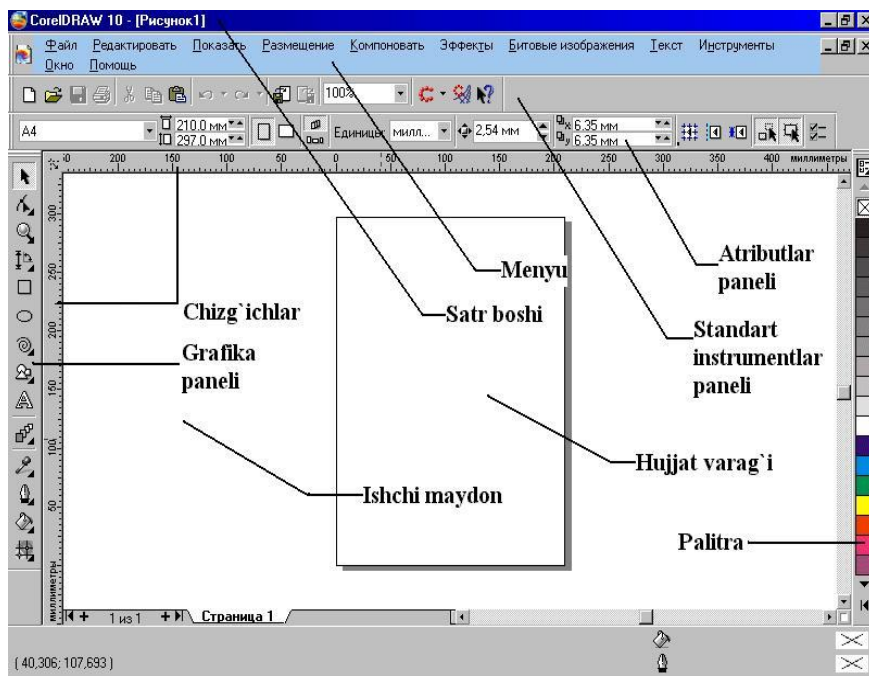


6-rasm

Quyida Corel DRAW oynasining asosiy elementlari haqida ma'lumotlar keltiramiz.

Satr boshi qatoridan va nashr varag`idan boshqa barcha yuzalar ishchi soha deb yuritiladi. Oynaning chap burchagida grafika paneli, o`ng tomonida esa ranglar

palitrasi joylashgan. Oynaning yuqoridagi chekkasidan ketma-ket holda satr boshi, menyu satri, standart instrumentlar paneli va atributlar paneli joylashgan. Oynaning pastki qismida gorizontal aylantirish yo`lchasi, undan pastda esa holat satri joylashgan. Oynaning markazida nashr varag`i joylashgan. Soyali ramka esa varaq chegarasi hisoblanadi. Varaqni o`rab turgan oq maydon esa hujjat oynasining ishchi maydoni deyiladi.



7-rasm

Графика панели. Интерактив instrumentlar

Графика панели

Графика panelida grafik asar yaratish uchun zarur bo`lgan instrumentlar joylashgan. Shuningdek grafika panelida ob'ektlarning rangini, shaklini o`zgartiruvchi qo`shimcha instrumentlar ham mavjud. Ba'zi instrumentlar tugmalarining o`ng tomonidagi pastki qismida kichkina qora uchburchakliklar qo`yilgan. Agar bunday tugmani "sichqoncha" bilan bir oz vaqt bosib tursak, undan qo`shimcha instrumentlarning tugmalari ochiladi.



8-rasm

Quyidagi tablitsada grafika panelidagi barcha instrumentlar va ularga qo`shimcha bo`lgan instrumentlarning asosiy bajaradigan vazifalari to`g`risida ma'lumotlar keltirilgan:

T/r	Instrument	Qo`shimcha instrumentlar	Bajaradigan vazifalari
1	Pick (ko`rsatgich)		Ob'ektlarni tanlash va qayta tuzish
	Shape (shakl)	Knife (Pichoq) Eraser (o`chirg`ich) FreeTransform (Erkin holatda o`z-gartirish)	Kontur bog`lamlarini surish hisobiga ob'ektlarning shaklini o`zgartirish. Grafik ob'ektlarning qismlarini qirqish va chiziqlarni birlashtirish. Ob'ekt qismlarini o`chirish.  Ob'ektlarni o`zgartirish va qayta tuzish.
3	Zoom (Masshtab)	Pan (varaqni surish)	Ob'ektlarni kattalashtirilgan yoki kengaytirilgan holatda ko`rish.

			Varaqni hujjat oynalari chekkasiga joylashtirish.
4	Freehand (egri)	Bezier (Egri Beze) Artistic (Badiiy vositalar) Dimension (o'lcham chiziqlari) Connector Line (Birlashtiruvchi chiziq)	Egri shakldagi chiziqlarni xuddi qalamda chizgandek chizish "Nuqtalarni birlashtirish" va egri shaklni boshqarish orqali egri chiziqar chizish. Turli tuman badiiy effektlarni qo'llagan holda mo'yqalam holatida rasm chizish. Ob'ektlar yoki ular orasidagi o'lchamlarni qo'yish uchun o'lcham chiziqlari chizish. Ob'ektlar orasidagi tutashuv chiziqlarni chizish.
5	Rectangle (To'g'rito'rt-burchaklik)		Turli o'lcham va nisbatdagi to'g'ri to'rtburchaklik chizish
6	Ellipse (Ellips)		Turli o'lcham va nisbatdagi ellipsarni chizish.
7	Polygon (Ko'p burchaklik)	Spiral (Spiral) Graph Paper (Diagramma to'ri)	Turli qirrali ko'pburchaklik va yulduzlar chizish. Spiral chizish. Turli hil qatorli diagramma to'ri chizish.
8	Text (Tekst)		Figurali yoki oddiy tekst kiritish
9	Interactive Fill(Interaktiv quyish)		Ob'ektlarni interaktiv bo'yash

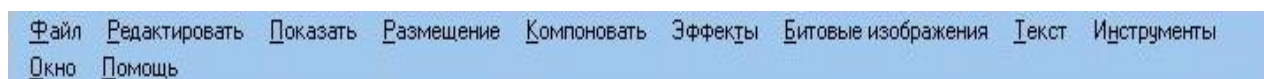
10	Interactive Transpanency (Shaffoflikni interaktiv tuzish).		Ob'ektlar shaffofligini interaktiv tuzish
11	Interactive Effects (Effektlarni interaktiv tuzish)	Interactive Blend (qadam-baqadam o'tishni interaktiv tuzish) Interactive Contour (Oreolni interaktiv tuzish) Interactive Distortion (Interaktiv deformatsiyalash) Interactive Envelope (Egiluvchi shakllarni interaktiv tuzish) Interactive Extrude (hajmni interaktiv tuzish) Interactive Drop Shadow (Soyani interaktiv tuzish)	Ob'ektlarning qadam-baqadam o'tishini interaktiv tuzish. Boshqa ob'ektlarning shaklini takrorlovchi ob'ektlarni interaktiv tuzish. Ob'ektlarni interaktiv deformatsiyalash. Ob'ekt shakllarini interaktiv egish. Ob'ektlar uchun uch o'lcham li effektini imitatsiyalash. Ob'ektlardan tushuvchi yarimtonli soyani interaktiv tuzish.
12	Eyedropper (Tomizgich)	Paintbucket (To'ldiruvchi)	Ob'ektning rangini tanlab rang kiritish. Ob'ektga standart rang to'plamidan

			rang quyish.
--	--	--	--------------

Asosiy menyu

Asosiy menyu satri Corel DRAW ekranining yuqorigi qismida, satr boshi qatorining ostida joylashgan. Bu dasturdagi ekranning xohlagan joyiga qo'yish mumkin bolmagan, ma'lum joyga ega bo'lgan yagona element hisoblanadi. Asosiy menyu 11 punktdan iborat. Bu menyuga foydalanuvchi qo'shimcha maxsus komandalarni ham qo'shishi mumkin.

Agar asosiy menyuning hohlagan bir punktini bossak, undan komandalar ro'yxati ochiladi. Menyudagi komandani tanlash uchun "sichqoncha"dan yoki shu komandaga mos keluvchi klavishni bosish mumkin. Masalan, Color Management (ranglarni boshqarish) dialog oynasini ochish zarur bo'lsa, Tools (servis) menyusini "sichqoncha" bilan bosib keyin "S" klavishini bosish mumkin. "Sichqoncha"dan tashqari klavishlardan ham foydalanish ishni tezlashtirishga yordam beradi.



9-rasm

Windows sistema menyusi

Hujjat oynasidagi sistema menyusi belgisi menyu satrining chap burchagida, File (Fayl) komandasidan chaproqda joylashgan. O` hujjat varag`i fonida Corel DRAW (havo shari) emblemasi ko`rinishida turadi.

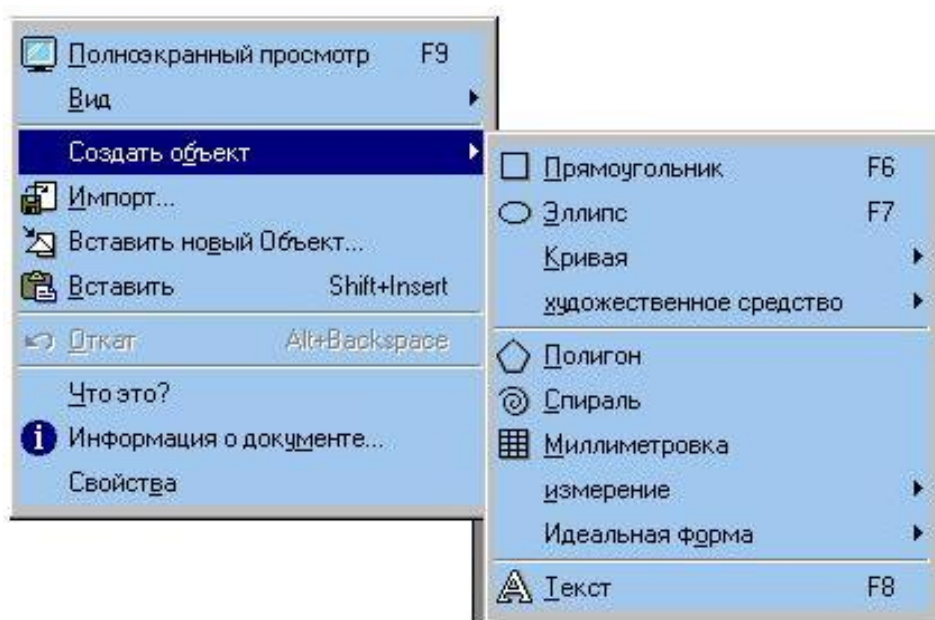
Sistema menyusi Windows sistemasi oynasini boshqaruvchi standart komandalardan iborat, unda Restore (tiklash), Move (qayta joylashtirish), Size (o'lcham), Minimize (yopib qo'yish), Maximize (ochish), Close (yopish), Next (keyingi) kabi komandalar mavjud.

Corel DRAW asosiy oynasining sistema menyusi Corel DRAW so`zining chap tomondagi havo shari belgisini bosish orqali yoki ALT - PROBEL klavishlarini birgalikda bosish orqali chaqiriladi.

Sichqonchanning o`ng tugmasini bosish yordamida menyuni chaqirish

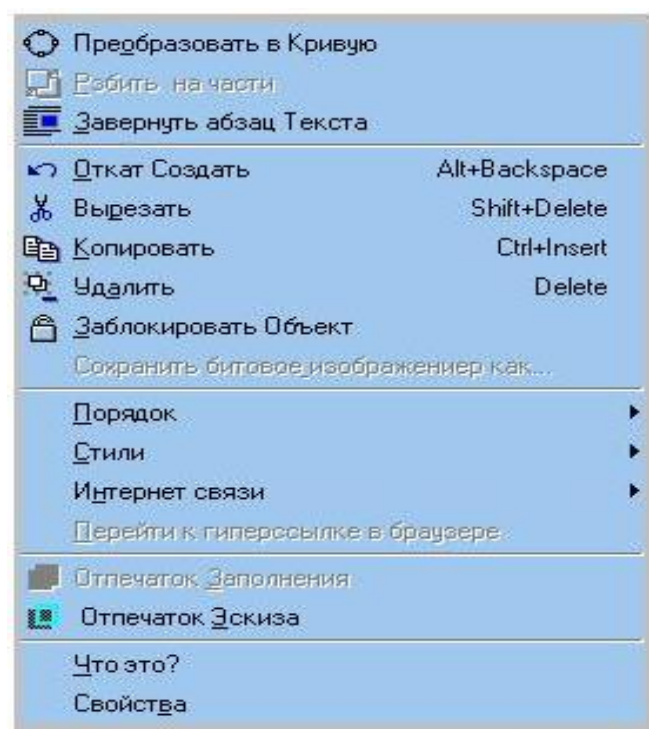
Windows operatsion sistemasida ekranning hohlagan nuqtasida sichqonchanning o`ng tugmasini bosish orqali ba'zi bir harakatlar qilishadi. Bu imkoniyatdan ham Corel DRAW grafik muharririda keng foydalaniladi. O`ng tomondagi tugmani bosish orqali kontekst menyuni chaqiriladi.

10-rasm



Bu rasmda Document (hujjat) kontekst menyusi ko`rsatilgan. Biz undagi Create Object (ob'ekt yaratish) komandasini bosish orq`ali grafika panelidagi instrumentlarni tanlash uchun zarur komandalar menyusini ochamiz.

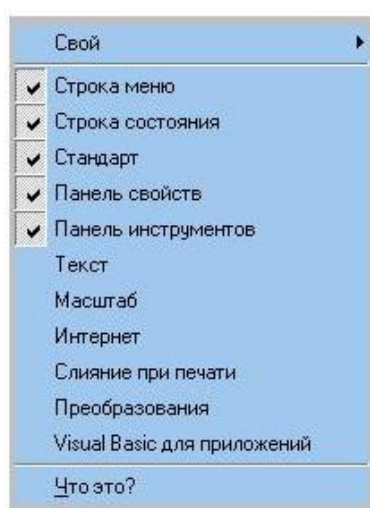
Keyingi rasmda Object (ob'ekt) menyusi tasvirlangan. Bu menyuni ajratilgan ob'ektlar guruhini ustiga borib o`ng tomondagi tugmani bosish orqali chaqiramiz. Bunday menyulardagi komandalar chaqirilayotgan daqiqalardagi holatga bog`liq bo`lganligi uchun kontekst menyusi deb yuritiladi.



11-rasm

Toolbar (Instrumentlar paneli) kontekst menyusi

7-rasmda ko`rsatilgan Toolbar (instrumentlar paneli) kontekst menyusi eng qiziqarli va kerakli menyulardan hisoblanadi. Bu menyu sichqonchani o`ng



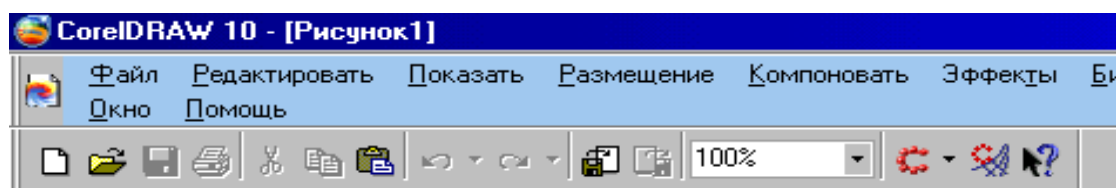
tugmasini standart instrumentlar panelida, atributlar panelida yoki grafika panelida bosish orqali chaqiriladi. Bu menyu orqali instrumentlar panelini tanlash mumkin.

12-rasm

Standart instrumentlar paneli

Standart instrumentlar paneli asosiy menyu satrining ostida joylashgan. Bu

panelda Corel DRAWning turli funktsiyalarini tez va qulay topib berishni ta'minlovchi tugmalar joylashgan. Bu tugmalardan tashqari panelda Zoom levels (Masshtab) nomli ochiluvchi ro`yxat joylashgan.



3-rasm

Zoom levels (Masshtab) ochiluvchi ro`yxat orqali 12 hil Masshtabni tanlash mumkin:

- **To Selected (faqat ajratilgan ob'ektlar)**
- **To Fit (hamma ob'ektlar)**
- **Fit Page (Varaqni yaxlit holatda ochish)**
- **To Width (eni bo'yicha)**
- **To Height (balandligi bo'yicha)**
- **10 %, 25 %, 50 %, 75 %, 100 %, 200 %, 400 %.**

Bundan tashqari Zoom (Masshtab) parametri maydonida standart bo'lmagan Masshtab ko'effitsientlarini ham berish mumkin. Buning uchun talab qilinayotgan Masshtabni protsentda berib ENTER klavishini bosish kerak.

Standart instrumentlar panelini har kim o'zining ish uslubiga moslab tuzib olishi mumkin.

Agar sichqoncha ko'rsatkichini instrumentlar panelidagi biron bir tugmaga ustiga qo'yib bir oz vaqt kutib tursak, tugmaning nomi yozilgan ma'lumot paydo bo'ladi. Shunda ekranning pastki qismidagi holat satrida bu tugmaning funktsiyasi haqidagi qo'shimcha ma'lumotlar paydo bo'ladi.

Tablitsada standart instrumentlar panelining tugmalari haqidagi ma'lumotlar keltirilgan.

New (yaratish)	Yangi grafik hujjat yaratadi.
----------------	-------------------------------

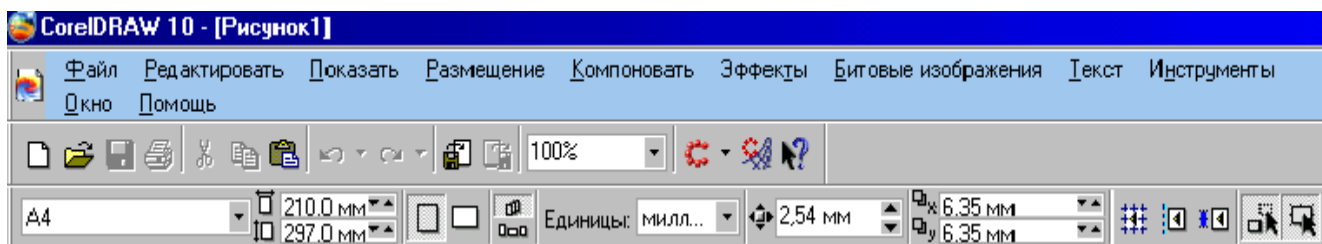
Open (ochish)	Grafik hujjat faylini ochadi.
Save (saqlash)	Fayldagi faol hujjatni saqlaydi. Agar fayl bungacha saqlanmagan bo`lsa Save As (qanday saqlash) dialog oynasi paydo bo`ladi.
Print (nashr)	Print (nashr) dialog oynasini chaqiradi.
Cut (qirqish)	Ekrandan ajratilgan ob'ektni olib, uni almashuv buferiga joylashtiradi.
Copy (nusha olish)	Asl nushani olib tashlamasdan turib ajratilgan ob'ektdan nusha oladi va uni almashuv buferiga joylashtiradi.
Paste (Qo`yish)	Almashuv buferidagi ma'lumotni Corel Draw varag`iga joylashtiradi.
Undo (olib tashlash)	Oxirgi bajarilgan operatsiyani olib tashlash.
Undo Multiple actions (Bir necha harakatni olib tashlash)	Bajarilish tartibiga qarab oldingi operatsiyalar ro`yxatini aks ettiradi, bu esa bir necha harakatlarni olib tashlaydi.
Redo (takrorlash)	Dastlabki holatga qaytarish.
Redo Multiple actions (harakatlar guruhini olib tashlash)	Olib tashlash tartibiga qarab oldingi operatsiya ro`yxatini aks ettiradi va bu harakatlarni qaytadan qo`llashga imkon beradi.
Import (import)	Import (Import) dialog oynasini chaqiradi.
Export (eksport)	Export (Eksport) dialog oynasini chaqiradi.
Zoom Levels (Masshtab)	Masshtab ro`yxatini ochadi.

Application Launcher (ilovani yuklash)	Corel DRAW ilovalarining ro'yxatini ochib beradi.
Corel Craphics Community (Corel Craphics ham jamiyati)	Corel DRAW paketi ilovalaridan maksimum foyda olishga yordam va foydali maslahatlar beruvchi Corel Web - varag`ini chaqirib beradi.
What`s This Help (Bu nima ma'lumoti)	Sichqoncha ko`rsatkichini so`roq belgisiga aylantirib, kontekst ma'lumotnomasi rejimini ishga tushiradi, Shundan keyin hohlagan element ustiga borib tugmani bossangiz shu element to`g`risidagi ma'lumotni beradi.

Atributlar paneli

Atributlar paneli (Property Bar) - bu hozirgi daqiqada qanday instrument yoki ob'ekt faol bo`lsa shunga qarab tarkibi va instrumental vositalari o`zgarib turuvchi panel hisoblanadi.

Atributlar paneli standart instrumentlar paneli ostida joylashadi.



14-rasm

Atributlar panelida ishlash jarayonida ko`plagan menyu komandalari va dialog oynalaridan foydalanishga hojat qolmaydi.

Shunday qilib atributlar paneli qanday instrumentni ochsangiz shunga qarab o`zgarib turadi.

Dialog oynasi

Corel DRAW da ba'zi bir harakatlar yoki komandalarni bajarish jarayonida qo'shimcha informatsiya zarur bo'lsa dialog oynasi paydo bo'ladi.

Dialog oynasi bilan ishlashda sichqoncha yoki klaviaturadan foydalanish mumkin.

Klaviatura bilan ishlash jarayonida dialog oynasi elementining birisidan ikkinchisiga o'tish uchun TAB klavishasini bosish lozim. Kerakli elementni topib olgandan so'ng klavish yordamida bayroqchani qo'yish yoki olib tashlash mumkin. Bundan tashqari undan ma'lumotlar ham kiritish mumkin.

Foydalanilgan adabiyotlar:

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR

1. Петров. Corel Draw 9: Справочник. – Москва: Бином, 2000 г.
2. Миронов Д. CorelDraw 9: Учебный курс. Москва, 2000 г.
3. Макарова Н.В. и др. Информатика – М.: Финансы и статистика, 1997.
4. Арипов М. Информатика ва информацион технологиялар. Олий ўқув юрти талабалари учун дарслик. Т. 2005 й.
5. Бегимкулов У.Ш., М.Мамаражабов, Турсунов С.Қ. Flash MX дастури ва ундан таълимда фойдаланиш имкониятлари // Методик қўлланма. – Тошкент: ТДПУ, 2006. - 88 б.
6. Бегимкулов У.Ш., Турсунов С.Қ. Dreamweaver дастурида web-саҳифа яратиш // Методик қўлланма. – Тошкент: ТДПУ, 2006. - 72 б.
7. Юлдашев У.Ю., Мамаражабов М.Э., Турсунов С.Қ. Web-дизайн. Услубий қўлланма. –Тошкент: ТДПУ, 2007. -138 б.

Qo'shimcha adabiyotlar

1. М. Бурлаков. CorelDraw 12. Москва, 2004 г .
2. <http://corel.Deamiart.ru/>.
3. Дуванов А.А. Web-дизайн. - М.: 2004.
4. Лебедев С. Web-конструирование. М.: 2004.

Internet tarmog'idagi manbalar:

1. www.google.co.uz
2. www.ziyonet.uz
3. www.library.tuit.uz/konspekty.htm